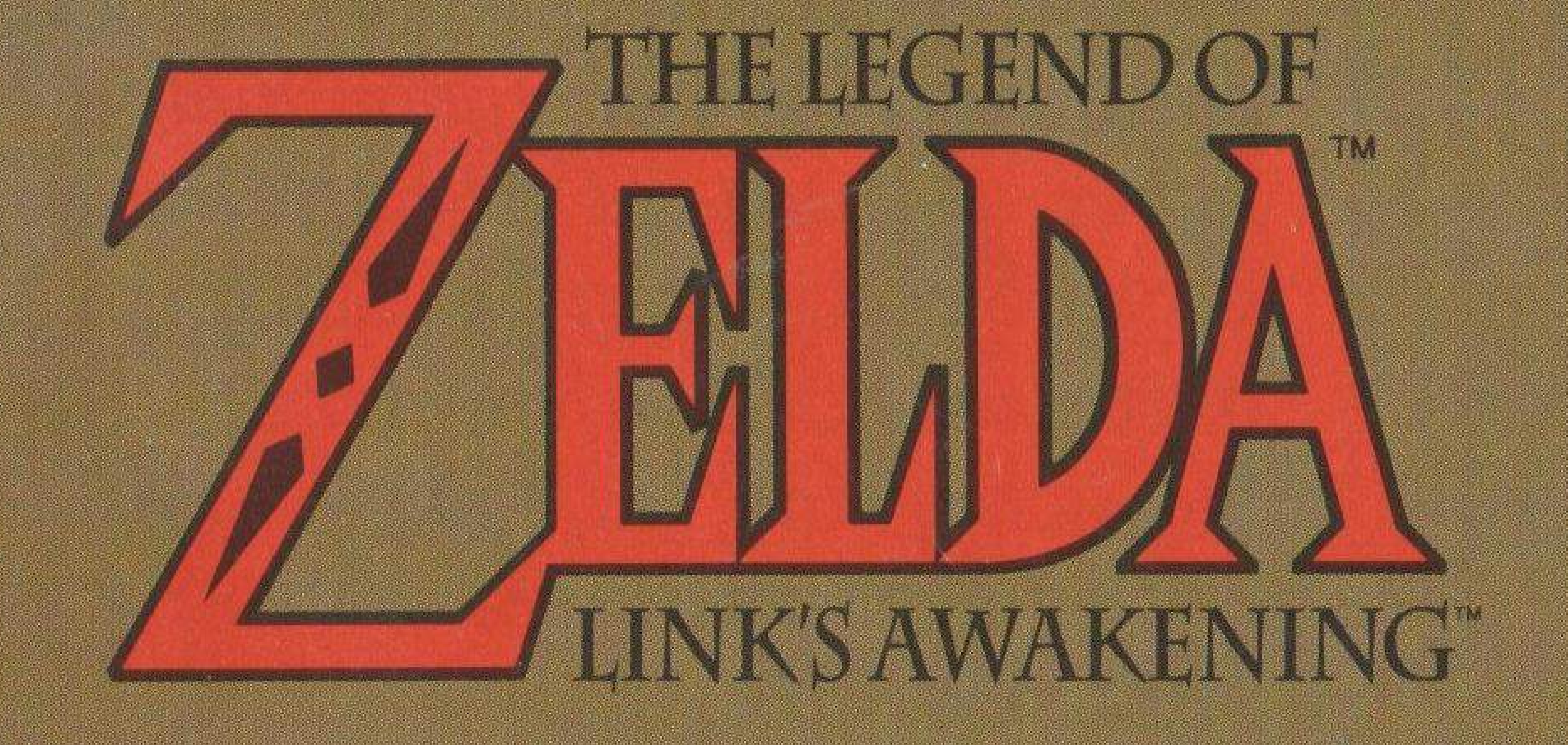
Nintendo®

GAME BOY™

DMG-ZL-NOE



SPIELEANLEITUNG



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

– Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©1993 NINTENDO CO., LTD.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette „The Legend of Zelda – Link's Awakening" entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

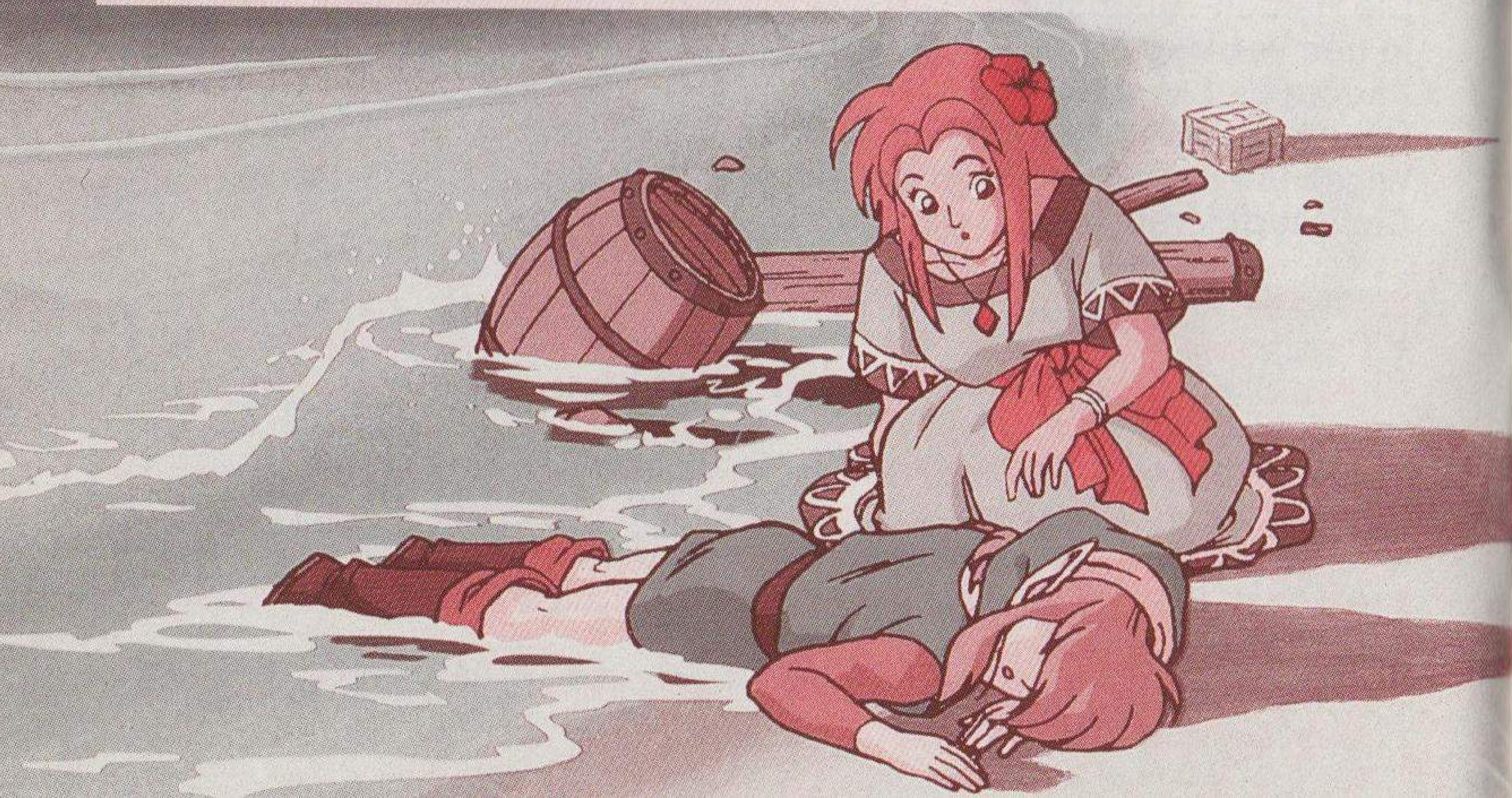
INHALT

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

WIE ALLES BEGANN

Obwohl Du, den man als den tapferen Helden Link kennt, Dich als der legendäre Held bewiesen hast und Hyrule von der Schreckensherrschaft Ganons befreit hast, ist der Frieden trügerisch. Wer weiß schon, welch Unheil selbst Ganons Asche entspringt? Vor allem den älteren Bewohnern Hyrules war ihre Sorge deutlich anzusehen. Du hattest es längst gespürt: Der Kampf gegen Ganon würde nicht der letzte gewesen sein. Doch bevor es soweit sein würde, wolltest Du in die Welt hinausziehen und Erfahrungen sammeln. Schließlich bist Du noch recht jung und warst Dir selber nicht immer so sicher, der schweren Aufgabe gewachsen zu sein. Deine Reise führte Dich durch freundliche, aber auch weniger freundliche Gegenden und Du warst froh, die See zu erreichen. Die frische, saubere Meeresbrise, die Dir um die Nase wehte, als Du auf dem Deck des Schiffes stan-

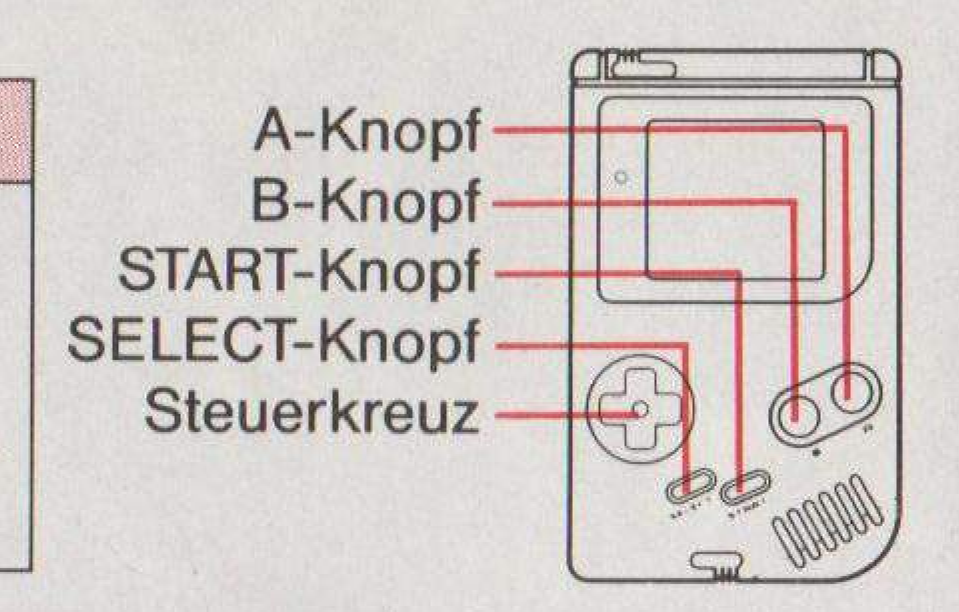


dest, welches Dich nach Hause bringen sollte, tat gut. Plötzlich ... keiner hatte es kommen sehen, zog ein heftiges Unwetter auf und meterhohe Wellen rissen Dich und das Schiff in die Tiefe. Alles wurde dunkel um Dich und Du warst Dir sicher, Hyrule nie wiedersehen zu können. Aber da ... eine tröstliche Stimme, die Dir bekannt vorkommt – es ist Prinzessin Zelda! „Es wird alles wieder gut! Hab' Vertrauen!" Du öffnest zaghaft die Augen und blickst in das liebliche Antlitz Zeldas. Zelda? Nein, Du hast Dich geirrt. Es ist eine junge Frau namens Marin. Nachdem Du Dich etwas erholt hast, erzählt sie Dir, daß Du Dich am Strand der Insel Cocolint befindest. Eine geheimnisvolle Insel, die von einem gigantischen Ei auf dem Inselberg beschützt wird. In diesem Ei soll der sagenhafte Wind Fisch ruhen. Als Du gerade Dein Schwert und was sonst noch mit Dir an den Strand gespült wurde einsammelst, taucht eine alte Eule auf, die vor sich hinmurmelt: „Erwecke den Wind Fisch und alles wird wieder gut!" „Was soll das denn heißen", fragst Du Dich. Irgendwie ahnst Du bereits, daß ein besonders mysteriöses Abenteuer für Dich in diesem Moment begonnen hat!

KONTROLL-FUNKTIONEN

+ STEUERKREUZ | Bewegen

Du kannst Link in acht verschiedene Richtungen bewegen. Du kannst Leitern und Treppen hinauf- und hinabsteigen, sowie von Anhöhen springen. Außerdem bewegt sich damit der Cursor im Menü-Fenster.



SELECT-KNOPF | Blick auf die Karte

Drücke diesen Knopf, um einen Blick auf die Karte von der Insel Cocolint zu werfen. Die Karte zeigt nur jene Ausschnitte, die Du bereits betreten hast. So kannst Du Deine Position bestimmen und Ziele ausmachen.

A- und B-KNOPF | Gegenstände auswählen

Du kannst die Benutzung bestimmter Gegenstände nach Belieben auf die zwei Knöpfe aufteilen. Außerdem kannst Du mittels A-Knopf mit den Menschen, die Du triffst reden, telefonieren oder Schilder lesen. Um eine längere Nachricht zu lesen, drücke erneut den A-Knopf. Um die Nachricht abzubrechen, drücke den B-Knopf.

START-KNOPF | Menü-Bild einsehen

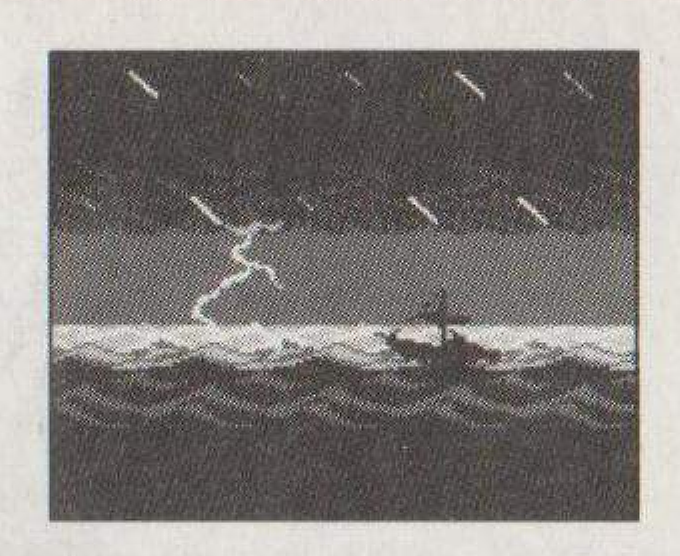
Drücke diesen Knopf, um auf den Menü-Bildschirm zu kommen. Hier kannst Du verschiedene Gegenstände, die Du gefunden hast, dem A- oder B-Knopf zuordnen. Außerdem kannst Du sehen, was Du alles besitzt. In den Verliesen siehst Du hier die Verlieskarte und die Verlies-Gegenstände, die Du gefunden hast.

Aus dem Spiel aussteigen

Drücke gleichzeitig A-, B-, START- und SELECT-Knopf und Du kannst aus dem Spiel aussteigen.

ZELDA

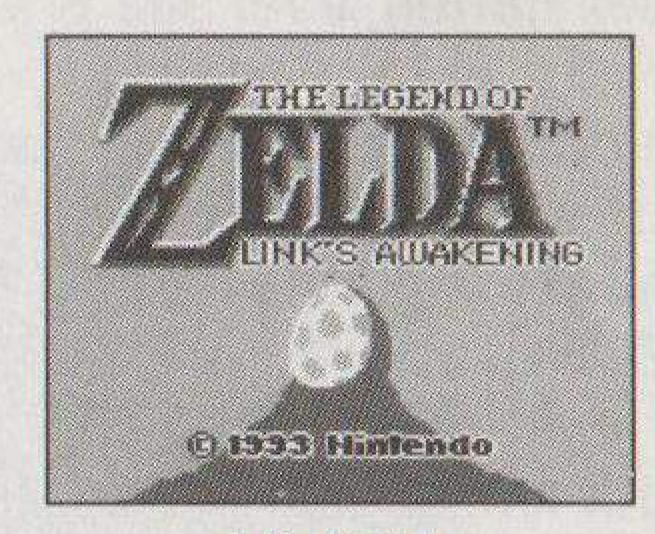
DAS ABENTEUER BEGINNT



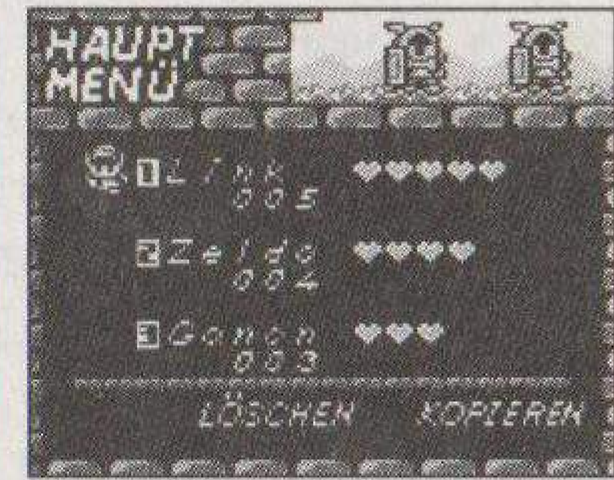
Stecke die Spielkassette „The Legend of Zelda – Link's Awakening " korrekt in Deinen Game Boy ein und schalte das Gerät an. Zunächst erscheint das Nintendo®-Logo gefolgt von der Begrüßungsszene.

Wer bist Du? (Spieler-Auswahlmenü)

Drücke während der Begrüßungssequenz den Start-Knopf und das Titelbild erscheint. Drücke nochmals den Start-Knopf, um zum Hauptmenü zu gelangen. Bewege den Cursor auf einen der drei Speicherplätze und drücke den Start-Knopf. Jetzt werden auf dem angewählten Speicherplatz Deine Spielfortschritte gespeichert. Willst Du zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen, beginnst Du auf diesem Speicherplatz an jener Tür, an der Du Dich vorher als letztes aufgehalten hast.



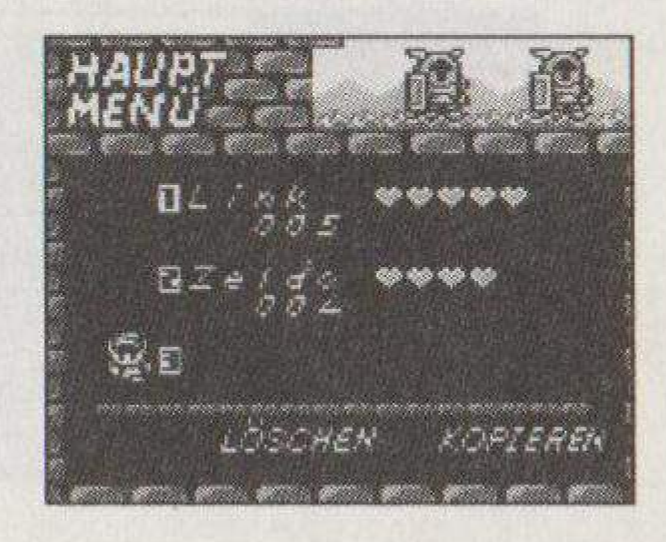
Titelbild



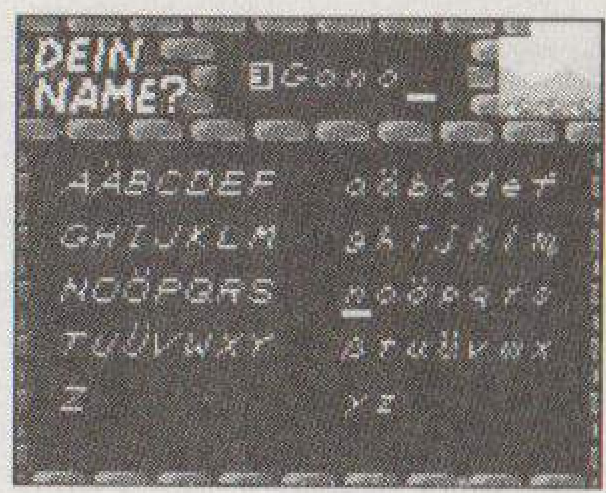
Hauptmenü

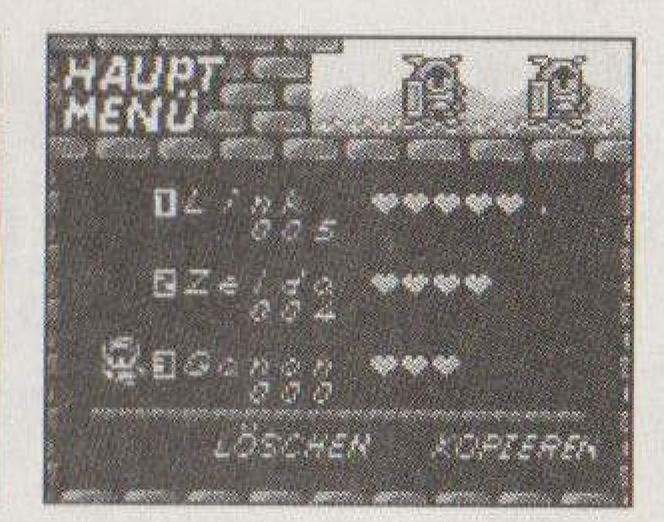
Gib dem Helden einen Namen

Um ein neues Spiel zu starten, wähle einen freien Speicherplatz und gebe den gewünschten Namen ein. Auf dem Buchstaben-Menü, bewegst Du den Cursor mit dem Steuerkreuz auf den gewünschten Buchstaben und drückst den A-Knopf zum Eingeben. Mit dem B-Knopf kannst Du Fehler korrigieren. Der Name kann maximal 5 Buchstaben lang sein. Drücke den Start-Knopf, um die Namenseingabe zu beenden.



Hast Du den Namen eingegeben, kehrst Du zum Spieler-Auswahlbild zurück. Wähle den gerade registrierten Speicherplatz an und starte Dein neues Abenteuer.

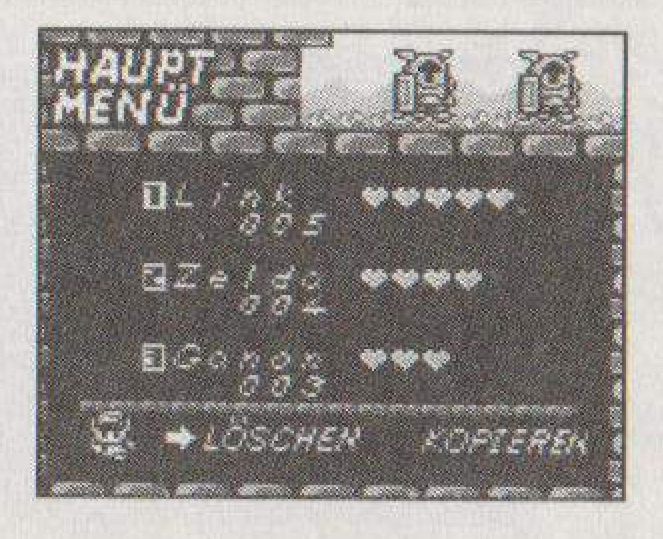




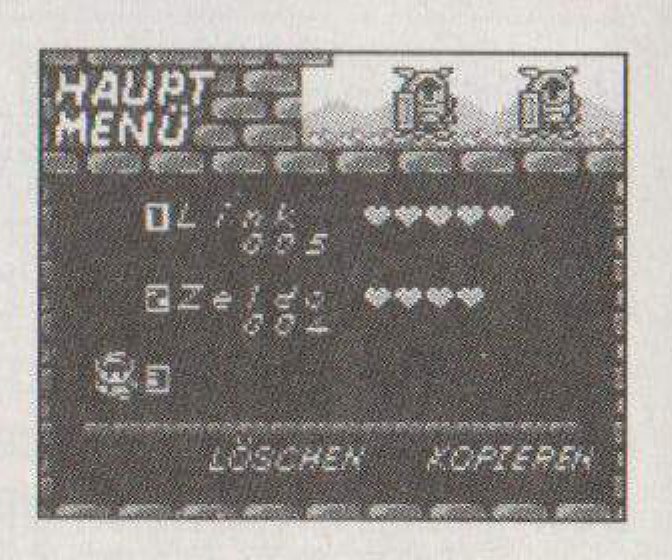

Namens-Eingabebild

Löschen von Speicherplätzen

Willst Du ein neues Spiel starten, aber alle Speicherplätze sind belegt, mußt Du einen davon löschen.
Bewege den Cursor an den unteren Bildschirmrand und wähle „Löschen" mit dem Start- oder A-Knopf an. Es erscheint der Lösch-Bildschirm. Bewege den Cursor auf den Speicherplatz, den Du löschen willst und drücke den A-Knopf. Unten auf dem Bildschirm erscheint „ZURÜCK" und „OK". Wähle davon das Gewünschte aus und drücke den A-Knopf.
Gelöschte Spiele sind für immer verloren. Bedenke das, bevor Du Dich für „OK" entscheidest.

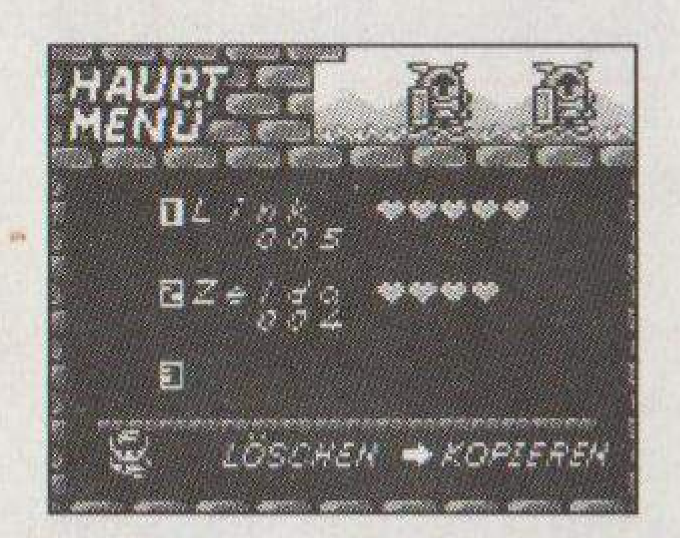




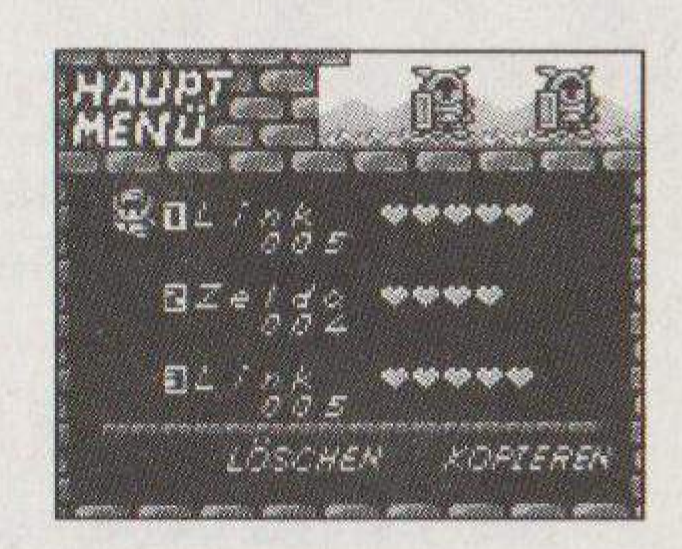


Speicherplatz kopieren

Du kannst einen Spielstand auf einen freien Speicherplatz kopieren. Auf dem Spieler-Auswahlbild bewegst Du den Cursor auf „Kopieren“.
Drücke nun den Start- oder A-Knopf. Es erscheint der Kopier-Bildschirm. Wähle den Speicherplatz an, den Du kopieren willst und drücke den A-Knopf. Wähle nun den neuen Speicherplatz für die Kopie an. Nun wirst Du gefragt „Abbrechen“ oder „OK“. Vorsicht! Die Information, die auf einem bereits belegten Speicherplatz gespeichert ist, wird von der Kopie überschrieben und kann nicht mehr wiedergeholt werden, wenn das Kopieren abgeschlossen ist.







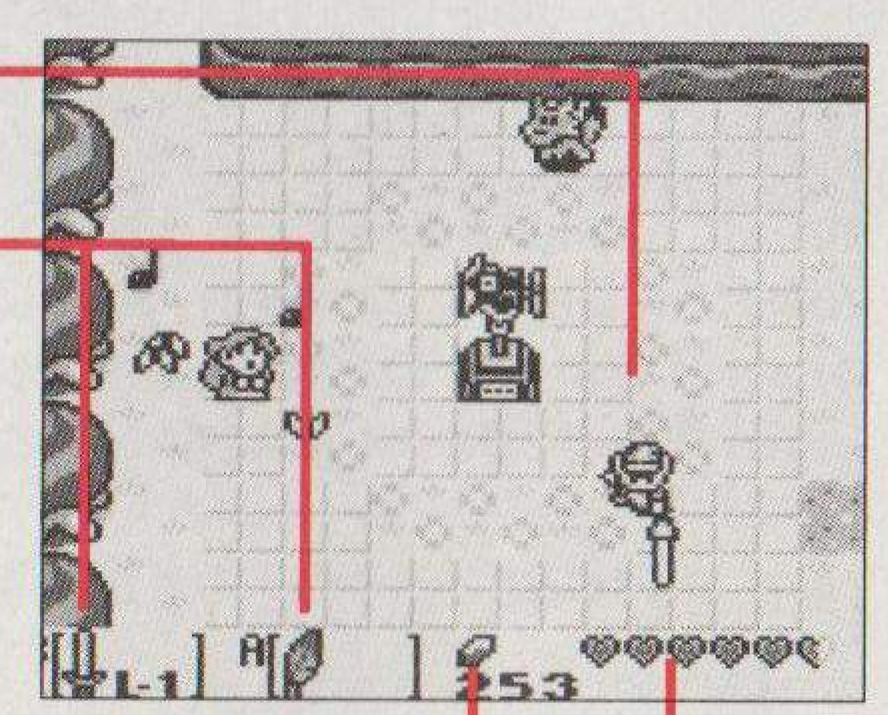


BILDSCHIRM-INFORMATIONEN

HAUPTBILD

Das ist das Bild, das Du siehst, wenn Du den Geheimnissen der Insel Cocolint auf der Spur bist.

● SPIELER



● GEWÄHLTER GEGENSTAND

Hier kannst Du sehen, welchen Gegenstand Du zur Zeit mit dem B-Knopf (links) und dem A-Knopf (rechts) einsetzen kannst.

● Rubine (Cocolints Währung)

Hier kannst Du sehen, wieviele Rubine Du zur Zeit besitzt. Du kannst maximal 999 Rubine mit Dir herumschleppen.

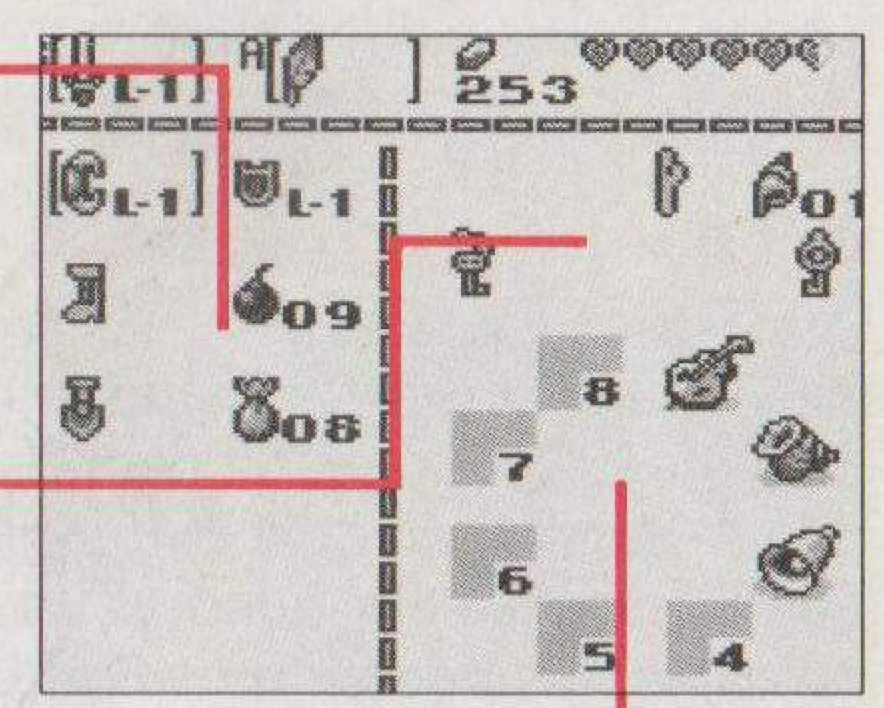
● HERZCONTAINER

Hier kannst Du sehen, wieviel Lebensenergie Dein Held noch besitzt. Jedes Mal, wenn Du Kontakt mit einem Gegner hast, leert sich einer der Herzcontainer. Sind alle Container leer, endet Deine Mission.



MENÜ-BILD

Hier kannst Du Gegenstände auswählen, die Du einsetzen möchtest oder nachsehen, was Du bereits alles gefunden hast. In den Verliesen ändert sich dieses Bild auf der rechten Seite.



● GEGENSTÄNDE WÄHLEN

Die Gegenstände, die hier aufgeführt sind, kannst Du auswählen, um sie mit dem A- oder B-Knopf einzusetzen.

● AUTOM. GEGENSTÄNDE

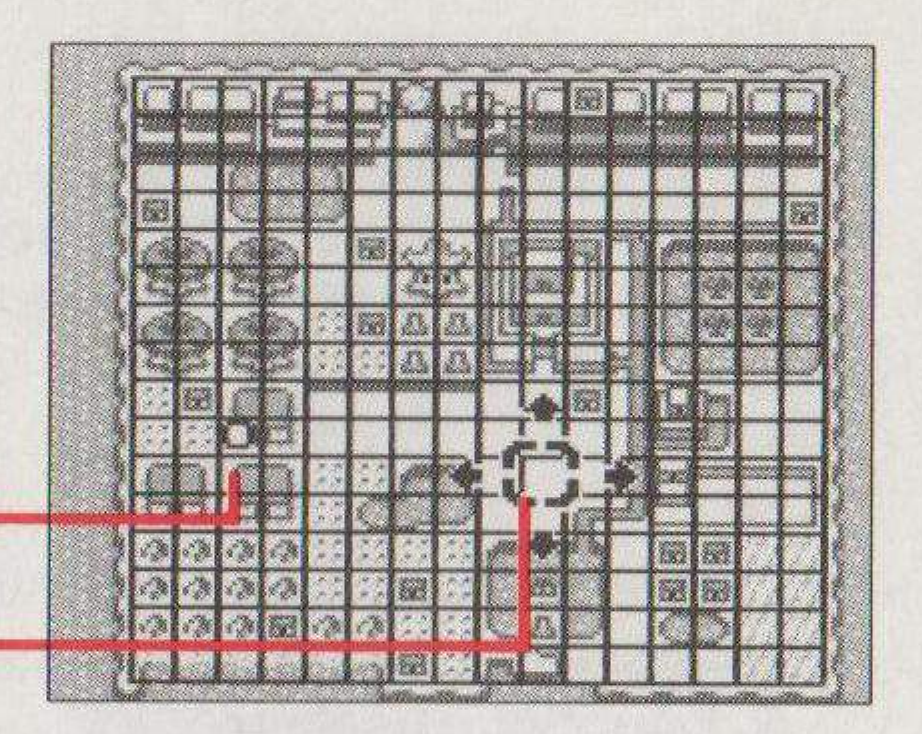
Gegenstände, die hier aufgeführt sind, wie z. B. Schwimmflossen kommen automatisch zum Einsatz, sobald Du sie brauchst.

● MUSIK-INSTRUMENTE

Acht Verliesmonster bewachen jeweils eines der mystischen Musikinstrumente. Sobald Du eines dieser Monster besiegst, erhältst Du sein Instrument.

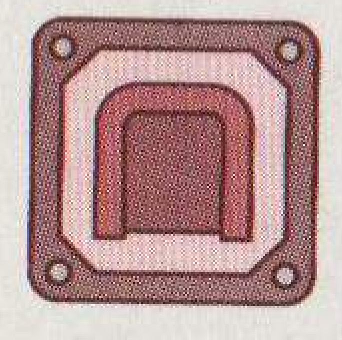
INSELKARTE

Hier kannst Du die Oberwelt der Insel Cocolint sehen und Deine aktuelle Position bestimmen. Du siehst nur Kartenteile, die Du bereits betreten hast.



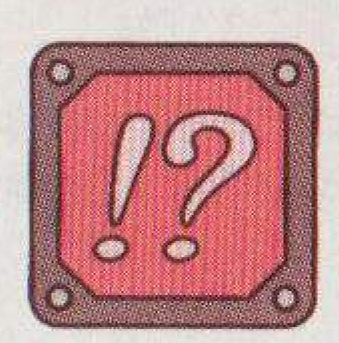
- **Deine Position**
- **Ortungscursor**

Die Karte gibt Dir Informationen zu allen Plätzen, die Du bereits besucht hast. Bewege den Cursor mit dem Steuerkreuz auf das gewünschte Quadrat und drücke den A-Knopf. (Mit dem B-Knopf verschwindet die Information wieder.) Bewegst Du den Cursor auf ein Quadrat, was Du Dir unbedingt näher anschauen solltest, erscheint ein besonderes Symbol. Nutze diese Information, um Dein nächstes Ziel auszumachen. Das sind die vier Symbole:



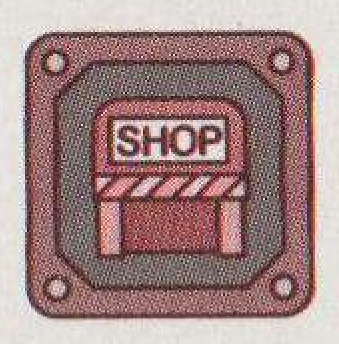
VERLIESE

Den Gerüchten zufolge sollen die vermißten acht Musikinstrumente in diesen Verliesen versteckt sein. Es gibt acht Verliese auf der Insel Cocolint.



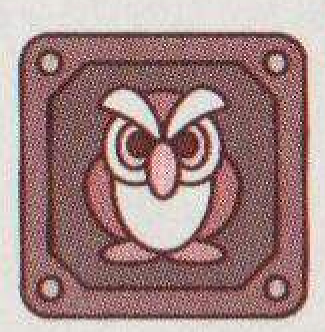
!?

Erscheint dieses Symbol, dann solltest Du den Ort unbedingt besuchen, wenn Du Deine Mission erfolgreich beenden willst. Finde heraus, was sich hinter diesem Symbol verbirgt.



LÄDEN

Auf der Insel Cocolint gibt es eine große Anzahl verschiedener Läden. Sie haben ein großes Warenangebot, das Du Dir unbedingt näher ansehen solltest.



WICHTIGE TIPS

Hier wirst Du eine wichtige Information erhalten. Drücke den A-Knopf, um die Nachricht lesen zu können.

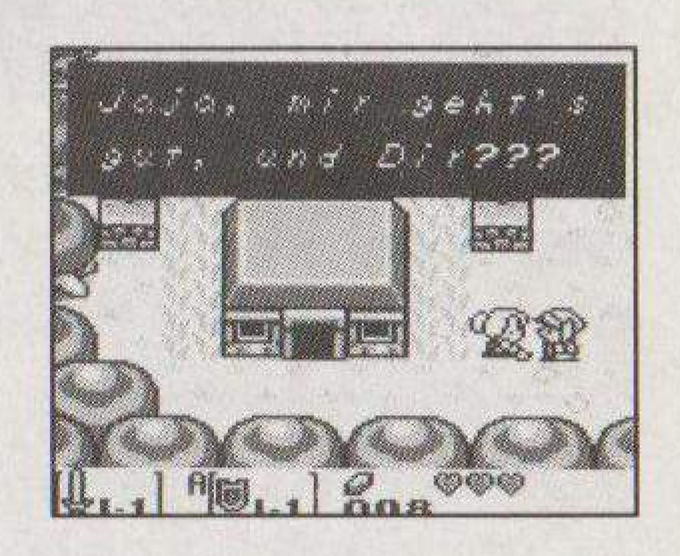
NORMALE AKTIONEN

Für diese Aktionen brauchst Du keine besonderen Gegenstände.

GEHEN

Du kannst Deinen Helden mittels des Steuerkreuzes nach links, rechts, oben, unten oder diagonal bewegen. Laß keine Ecke der Insel Cocolint bei Deiner Erkundungstour aus.

SPRECHEN UND LESEN

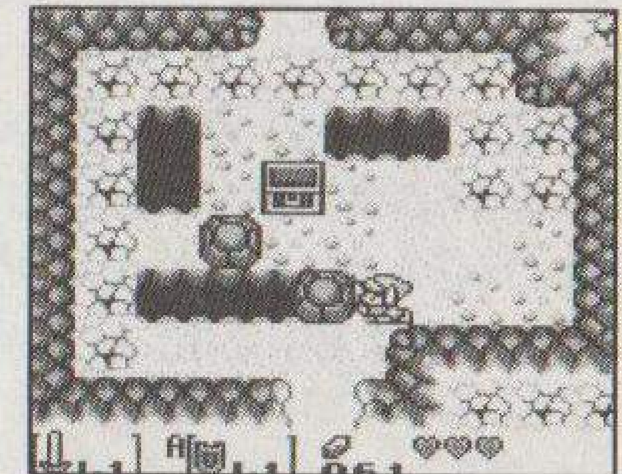


Drücke den A-Knopf, um einen Bewohner der Insel Cocolint in ein Gespräch zu verwickeln. Du kannst so aber auch Schilder lesen und Nachrichten verstehen, die in Stein gemeißelt wurden. Handelt es sich um eine längere Information, drücke den A-Knopf, um den Rest zu erfahren. Kennst Du die Information bereits, drücke den B-Knopf, um die Nachricht verschwinden zu lassen.

SCHATZKISTEN ÖFFNEN

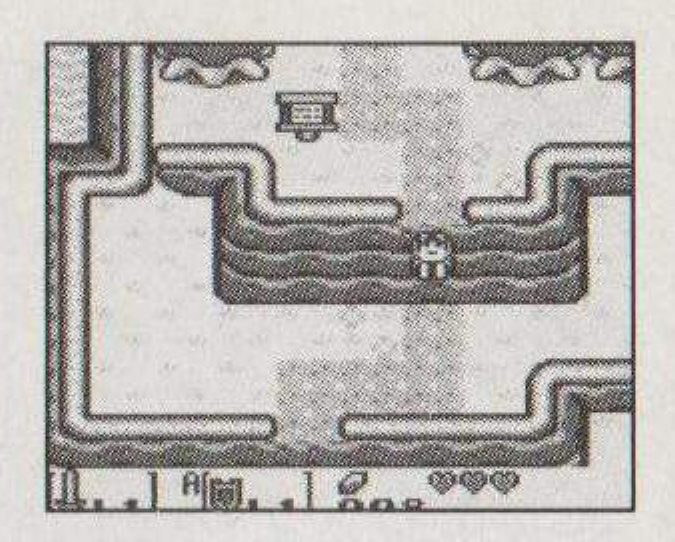
Stelle Dich vor eine Schatzkiste und drücke den A- oder B-Knopf, um sie zu öffnen. Du kannst dann ihren Inhalt Deiner Ausrüstung hinzufügen.

SCHIEBEN



Um einen Stein oder eine Statue zu verschieben, stelle Dich nah heran und drücke mit dem Steuerkreuz in die Richtung, in die Du schieben möchtest. Manchmal verbergen sich unter Steinen und Statuen Gegenstände oder aber sie öffnen eine Tür.

SPRINGEN



Du kannst von Anhöhen herunterspringen, wenn kein Hindernis zu sehen ist. Das kann eine willkommene Abkürzung sein, aber auch der einzige Weg, einen bestimmten Ort zu erreichen. Stelle Dich an den Rand der Anhöhe und drücke das Steuerkreuz in die Richtung, in die Du springen möchtest.

GEGENSTÄNDE EINSETZEN

Die folgenden Aktionen kannst Du nur durchführen, wenn Du den entsprechenden Gegenstand einsetzt. Wenn es heißt „Knopf drücken" (A oder B), dann ist jener Knopf gemeint, dem der Gegenstand zugeordnet ist.

Um einen Gegenstand auszuwählen, gehe zum Menü-Bildschirm, bewege den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und drücke dann den Knopf, dem Du diesen Gegenstand zuordnen willst.

NORMALE SCHWERTATTACKE

Drücke den Knopf, um das Schwert zu schwingen. Je schneller Du den Knopf hintereinander drückst, desto schneller schwingst Du das Schwert. Hältst Du den Knopf gedrückt, dann hältst Du auch das Schwert parat und kannst Dich nur in die Richtung vorwärtsbewegen, in die Du gerade schaust.

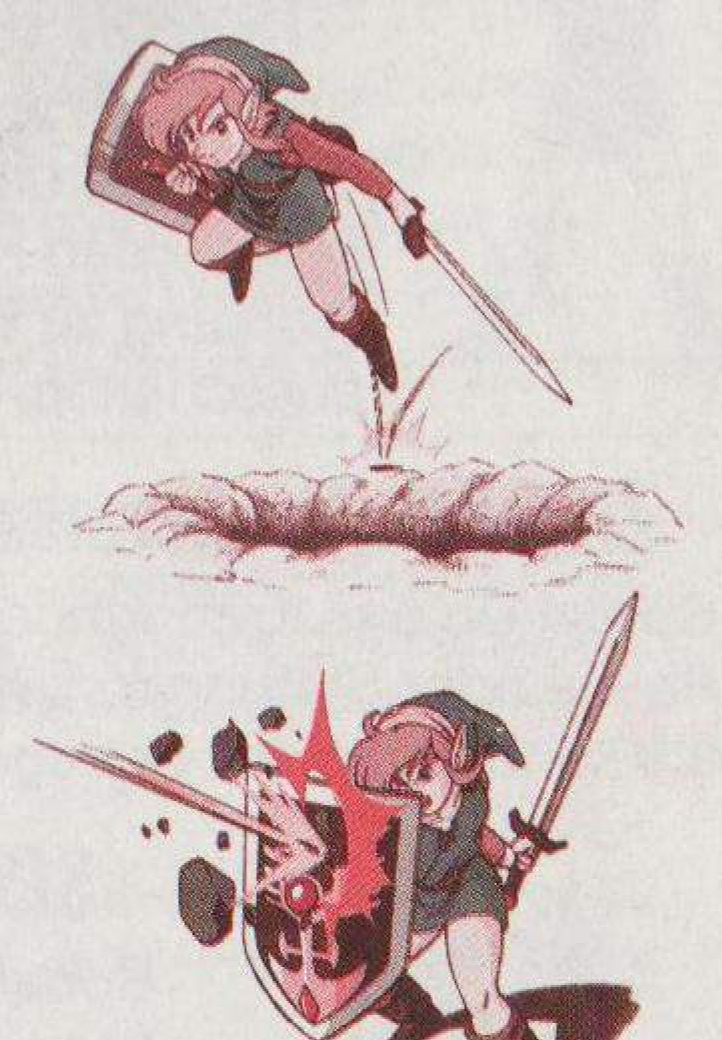
WIRBELATTACKE



Halte den Knopf gedrückt, um die Energie in der Schwertklinge zu sammeln. Ist Dein Schwert „aufgeladen", läßt Du die geballte Energie (und den Knopf) in einer Wirbelattacke los. Diese Technik verursacht beim Gegner einen stärkeren Schaden als die normale Schwertattacke.



SPRINGEN (Greifenfeder) NEU



Steht Dir die Greifenfeder zur Verfügung, kannst Du über Hindernisse und Abgründe hinwegspringen. Du kannst aber auch gegnerischen Angriffen springend ausweichen. Wenn Du mit Hilfe der Pegasus-Stiefel rennst und dann den Greifenfeder-Sprung vollführst, kannst Du noch weiter springen.

ABBLOCKEN (Schild) NEU

Du kannst gegnerische Angriffe durch Pfeile oder Steine mit dem Schild abblocken. Merke Dir, daß Dein Schild nur dann einsatzbereit ist, wenn Du den Knopf drückst. Die meisten Attacken lassen sich so abwehren.

RENNEN (Pegasus-Stiefel)



Hältst Du den Knopf, dem die Pegasus-Stiefel zugeordnet sind, gedrückt, kannst Du in die Richtung rennen, in die Du gerade schaust (nur hoch, runter, links oder rechts). Du kannst den Lauf stoppen, indem Du das Steuerkreuz entgegen der Laufrichtung drückst. Hast Du den anderen Knopf mit dem Schwert ausgestattet, trägst Du automatisch das Schwert vor Dir her und kannst Gegner, aber auch Büsche rennend aus dem Weg räumen.

REMPELATTACKE (Pegasus-Stiefel)



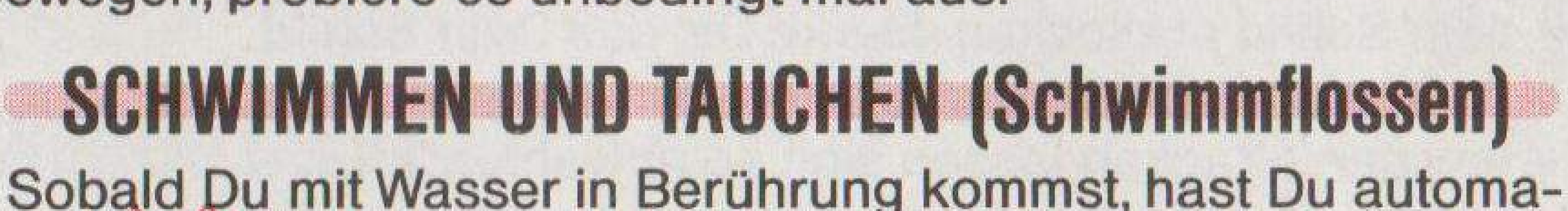
Rennst Du mit voller Wucht gegen eine poröse Wand, kannst Du eine Öffnung freirempeln. Rempelst Du Bäume an, kann das ebenfalls Geheimnisse offenbaren, die sich in den Zweigen versteckten.

HEBEN UND WERFEN (Kraftarmband)

Stelle Dich vor den Gegenstand, den Du aufheben möchtest, drücke den Knopf und das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung. Drücke den Knopf nochmals, um den Gegenstand in eine beliebige Richtung zu werfen. Du kannst durch den Wurf auch Gegner ausschalten.

ZIEHEN (Kraftarmband)

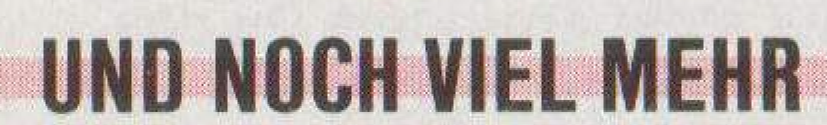
Besitzt Du das Kraftarmband, kannst Du auch schwere Steine oder Statuen fortziehen. Sieht ein Gegenstand so aus, als könne man ihn bewegen, probiere es unbedingt mal aus.



SCHWIMMEN UND TAUCHEN (Schwimmflossen)



Sobald Du mit Wasser in Berührung kommst, hast Du automatisch die Flossen an den Füßen. Drücke zum Schwimmen den A-Knopf und um zu tauchen den B-Knopf. Laß keine Möglichkeit aus, die Geheimnisse des Wassers zu ergründen. Wer weiß, was sich im kühlen Naß verbirgt.



UND NOCH VIEL MEHR

Du wirst noch viel mehr Gegenstände im Verlauf Deines Abenteuers finden. Sobald Du einen neuen gefunden hast, probier ihn gleich mal aus. In der richtigen Situation könnte er der Schlüssel zum Erfolg sein.

DIE HELDEN-AUSRÜSTUNG

Ausgesuchte Gegenstände
Um die Gegenstände benutzen zu können, mußt Du sie erst einmal dem A- oder B-Knopf zuordnen. Zu Beginn Deiner Mission hast Du nichts in Deinem Rucksack. Aber nach und nach wirst Du immer mehr von anderen Leuten erhalten, in Schatzkisten finden oder käuflich erwerben.
Du wählst den gewünschten Gegenstand auf dem Rucksack-Bildschirm an und ordnest ihn dem entsprechenden Knopf zu. Manche Gegenstände kannst Du nur begrenzt einsetzen, wie zum Beispiel den Bogen. Die Zahl neben dem Gegenstand informiert Dich, wie oft Du ihn einsetzen kannst. Behalte diese Anzeige immer im Auge. Schwert und Schild werden nach und nach immer stärker. Welches Power-Level sie besitzen, erkennst Du an der Zahl, die neben dem Gegenstand zu sehen ist.



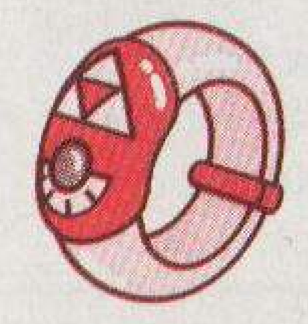
SCHWERT

Diese zuverlässige Waffe ist Dein wichtigster Ausrüstungsgegenstand. Du kannst Gegner damit verscheuchen, aber auch Büsche und Gras abschneiden. Die Legende erzählt, daß es auf der Insel Cocolint noch ein viel stärkeres Schwert geben soll.



SCHILD

Du kannst Dich damit gegen gegnerische Pfeile oder Steine schützen. Wenn es Dir gelingt, einen Weg zu finden, Deinen Schild zu stärken, dann kannst Du Dich sogar gegen noch massivere Angriffe schützen.



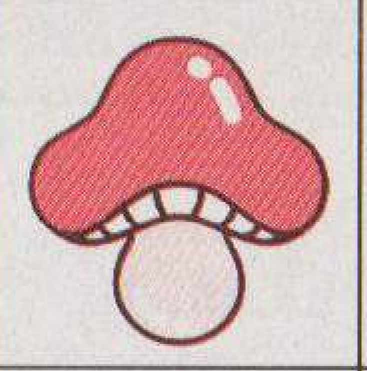
KRAFTARMBAND

Von diesem Armschmuck geht eine magische Kraft aus, die Dich mit ungewöhnlicher Kraft ausstattet. Mit ihm kannst Du auch besonders schwere Dinge von der Stelle bewegen. Angeblich verbirgt sich auf der Insel noch ein ähnliches, mächtigeres Kraftarmband.



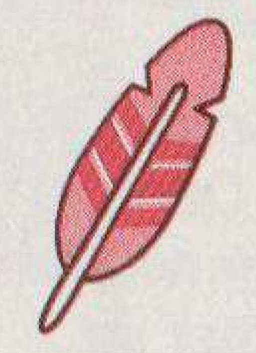
ZAUBERPULVER

Dieses Pulver, hergestellt aus den Cocolintschen Schlummermorcheln, besitzt besondere Kräfte. Versuche es auf alles mögliche zu stäuben, um seine Wirkung auszutesten. Sobald Du eine Schlummermorchel findest, bringe den Pilz zu einer Hexe und sie macht daraus Zauberpulver.



SCHLUMMERMORCHEL

Nur im tropischen Klima der Insel Cocolint wächst dieser besondere Pilz. Die Hexen der Insel brauen mit ihm das Zauberpulver. Zum Verzehr ist dieser Pilz allerdings nicht geeignet.



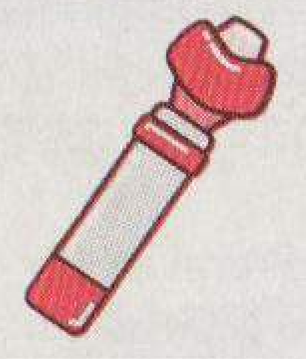
GREIFEN FEDER

Seit Generationen wird diese wertvolle Feder auf der Insel Cocolint weitergegeben. Durch die Feder wird der Körper des Besitzers viel leichter und er kann plötzlich springen, als hätte er Flügel. Du kannst über Abgründe, aber auch über Gegner hinwegspringen.



ENTERHAKEN

Der Haken läßt sich hervorragend an Schatzkisten festmachen, aber auch an Krügen und Steinen. Die eingebaute Federung zieht Dich über Abgründe hinweg. Er läßt sich allerdings auch hervorragend als Waffe einsetzen oder zum Einsammeln von Gegenständen.



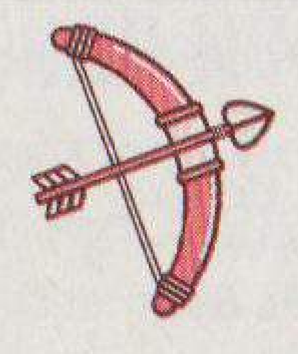
SOMARIA-STAB

Der Träger dieses Stabes ist der Meister des Feuers, denn er kann mit ihm dem Gegner Feuerbälle entgegenschleudern oder aus der Ferne Fackeln entzünden. Du kannst den Somaria-Stab benutzen, so oft Du ihn brauchst.



SCHAUFEL

Mit der Schaufel kannst Du die Tiefen des Erdreichs erkunden. So mancher Schatz liegt auf der Insel Cocolint vergraben. Allerdings kannst Du nur im lockeren Erdreich graben. Bei felsigem Untergrund versagt die Schaufel ihren Dienst.



PFEIL UND BOGEN

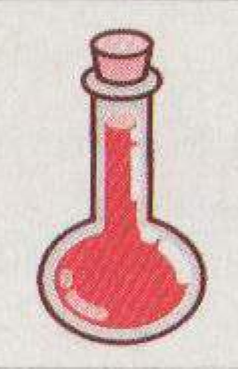
Damit lassen sich Gegner leicht auf Distanz halten. Allerdings kannst Du den Bogen nur dann benutzen, wenn Du auch Pfeile dabei hast. Achte immer darauf und kaufe Dir rechtzeitig einen ausreichenden Pfeilvorrat.

	**BOMBE** Sie kann Dir in vieler Hinsicht nützlich sein. Mit Bomben werden Gegner aus dem Weg geräumt und Löcher in meterdicke Wände gesprengt. Nachdem Du eine Bombe gelegt hast, kannst Du sie wieder aufheben und wegwerfen. Allerdings muß das sehr schnell gehen. Du kannst nur eine Bombe auf einmal legen.
	**FLÖTE** Auf ihr lassen sich verschiedene mystische Melodien spielen. Einige Bewohner Cocolints bringen Dir diese Melodien bei. Am Ende wirst Du drei Lieder meisterlich beherrschen und ihre mystische Kraft für Dich nutzen können. Spiele sie, sobald Du Probleme hast.
	**PEGASUS-STIEFEL** Noch ein Schatz: Die Pegasus-Stiefel erlauben ihrem Träger so schnell wie der Wind zu laufen. Mit diesem Anlauf kannst Du Bäume oder Wände anrempeln, die dann ihr Geheimnis preisgeben. Halte den Knopf gedrückt, um loszulaufen. Drückst Du das Steuerkreuz entgegengesetzt der Laufrichtung, kannst Du sofort stoppen.

AUTOMATISCHE GEGENSTÄNDE

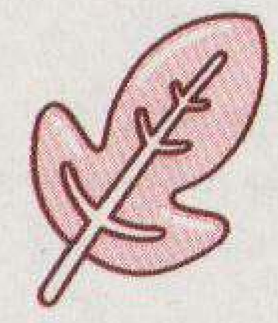
Es gibt Gegenstände in Deinem Rucksack, die automatisch zum Einsatz kommen, sobald Du sie brauchst.

	**YOSHI-PUPPE** Das ist eine Mini-Ausgabe des beliebtesten Haustiers auf Cocolint. Jeder hätte gern eine Yoshi-Puppe! Wo Du so eine herbekommst? Suche nur gründlich! Was Du damit tun sollst? Wart's nur ab!
	**FLOSSEN** Hast Du die Flossen dabei, kannst Du schwimmen und tauchen. Sobald Du mit Wasser in Berührung kommst, drücke den A-Knopf, um zu schwimmen, den B-Knopf, um zu tauchen.



MEDIZINTRANK

Hast Du eine Flasche davon im Rucksack, so kannst Du Deine leeren Herzcontainer mit frischer Energie auffüllen. Eine herrliche Erfrischung bei kräftezehrenden Abenteuern.



GOLDENE BLÄTTER

Der Prinz einer untergegangenen Dynastie beauftragt Dich nach den goldenen Blättern zu suchen. Du findest sie in einem Inselschloß. Sobald Du die fünf Blätter gefunden hast, kannst Du sie beim Prinzen gegen einen Verliesschlüssel eintauschen.



ZAUBERMUSCHELN

Überall auf der Insel sind diese besonderen Muscheln zu finden. Suche nach ihnen in hohem Gras oder unter Wasser. Hast Du genug gefunden, wird etwas wirklich Angenehmes geschehen.

VERLIESSCHLÜSSEL

Nur ganz bestimmte Schlüssel öffnen die Türen zu den Verliesen. Hast Du nicht den richtigen Schlüssel dabei, bleibt das Verlies für Dich verschlossen.

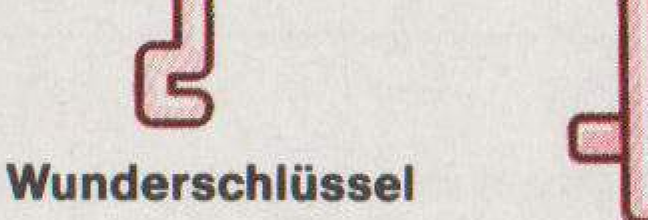


Wurmschlüssel



Schleimschlüssel





Wunderschlüssel



Adlerschlüssel

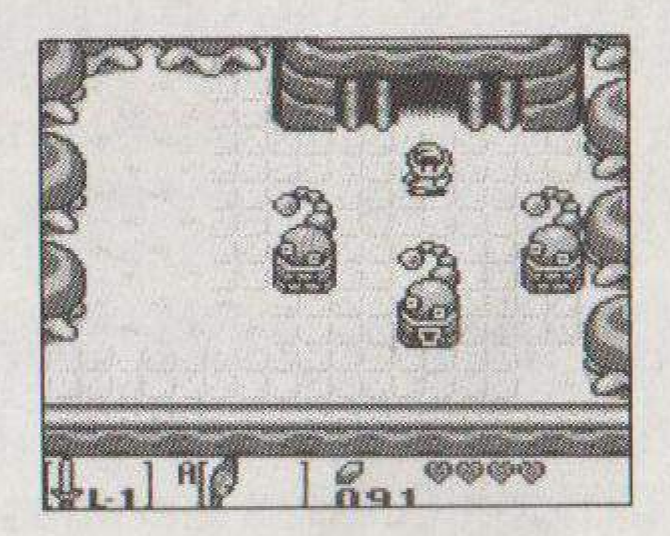


Maskenschlüssel

ZELDA

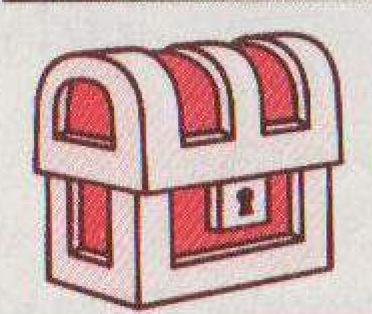
IN DEN VERLIESEN

Der unermüdliche Abenteurer wird auf der Insel Cocolint acht Verliese finden. Obwohl sie vollgestopft sind mit den unheimlichsten Kreaturen, darfst Du keine Ecke unbeachtet lassen, denn alle Geheimnisse der Verliese können früher oder später wichtig sein.



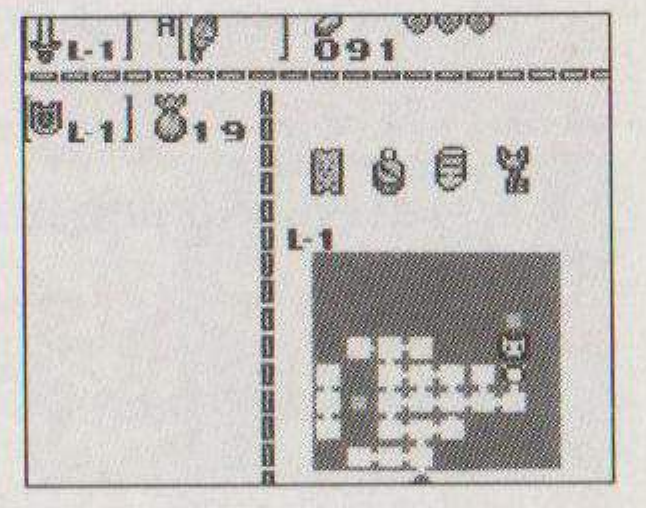
SCHATZKISTEN

In den Verliesen stehen Unmengen von Schatzkisten herum. Mal enthalten sie einen Rubinschatz, mal Gegenstände, die Dich stärken, mal einen Gegenstand, der Dir den Weg durch das Verlies erleichtert. (Die Kisten sind nur ein einziges Mal gefüllt.) Manche Schatzkisten sieht man gleich beim Betreten eines Raumes, andere erscheinen erst, wenn Du alle Monster in dem Raum besiegt hast.



VERLIES-GEGENSTÄNDE

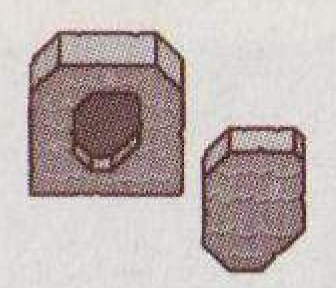
Du kannst die Gegenstände nur in dem Verlies benutzen, in dem Du sie gefunden hast. In einem anderen Verlies nützen sie Dir nichts. Auf dem Menü-Bildschirm kannst Du sehen, welche Gegenstände Du gefunden hast.





KARTE UND KOMPASS

Auf der Karte kannst Du alle Räume des Verlieses sehen. Der Kompaß zeigt Dir den Aufenthaltsort des Verlieswächters und wo sich Schatzkisten befinden, die noch ungeöffnet sind.



STEINTAFELN UND STÜCKE

Kannst Du das Stück in die Steintafel einfügen, bist Du in der Lage den Hinweis zu lesen, wie das Verlies zu erobern ist.



GROSSE UND KLEINE SCHLÜSSEL

Um in den Raum zu kommen, in dem sich der Verlieswächter versteckt, brauchst Du den Großen Schlüssel. Die Kleinen Schlüssel öffnen jeweils eine normale Tür im Verlies.

EIN BLICK AUF DIE VERLIESKARTE

Sobald Du die Verlieskarte gefunden hast, kannst Du auf dem Menü-Bildschirm alle Räume sehen. Jetzt wird Dir keine Ecke des Verlieses entgehen.

- **SCHÄDEL**
  Das Versteck des Verlieswächters.
- **DUNKLE RÄUME**
  Diese Räume hast Du noch nicht betreten.
- **HELLE RÄUME**
  In diesen Räumen warst Du schon einmal.
- **SCHATZKISTEN**
  Diese Kisten hast Du noch nicht geöffnet.
- **BLINKENDER KREIS**
  Dein aktueller Standort.
- **PFEIL**
  Eingang zum Verlies.

L-1

DIE INSTRUMENTE DER SIRENEN

Diese Instrumente benutzten einst die legendären Sirenen, wenn sie Seeleute in einen tiefen Schlaf versetzen wollten. Eine dunkle Macht hat die Instrumente in die Verliese verschleppt und läßt sie von gefährlichen Monstern bewachen. Hast Du alle Instrumente in Deinen Besitz gebracht, kannst Du das Rätsel um den Wind Fisch lösen.



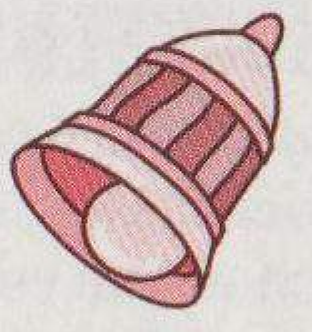
Oktopus-Trommel



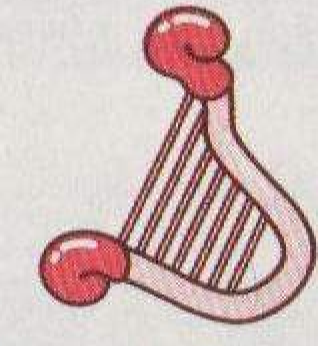
Muschelgeige



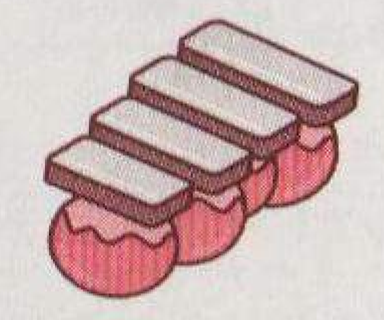
Tritornshorn



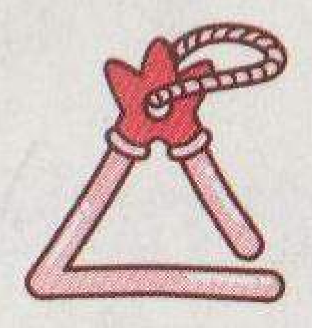
Nixenglöckchen



Neptunharfe



Korallenxylophon

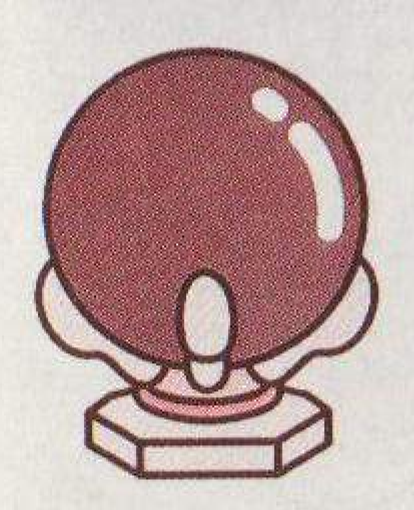


Seesterntriangel



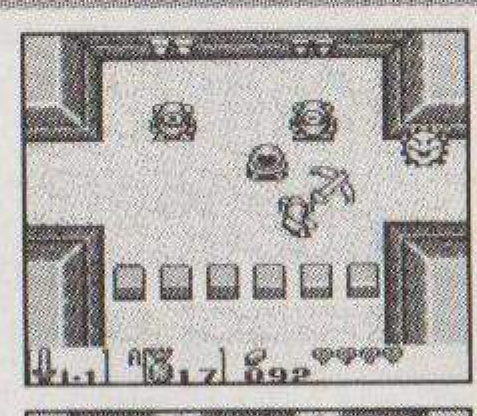
Poseidon-Orgel

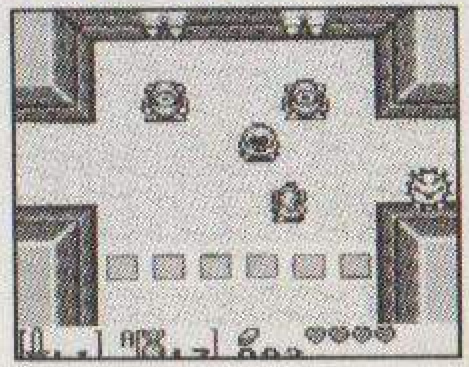
VERLIES-REGELN

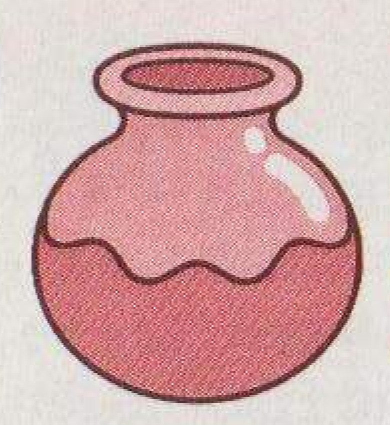


KRISTALLSCHALTER

In einigen Verliesen versperren Steinquader den Weg. Du kannst sie aber in den Boden versenken und wieder erscheinen lassen, wenn Du die Kristallschalter betätigst. Sie lassen sich mit dem Schwert, aber auch mit anderen Gegenständen auslösen. Jeder Kristallschalter betätigt gleich sämtliche Steinquader im ganzen Verlies.





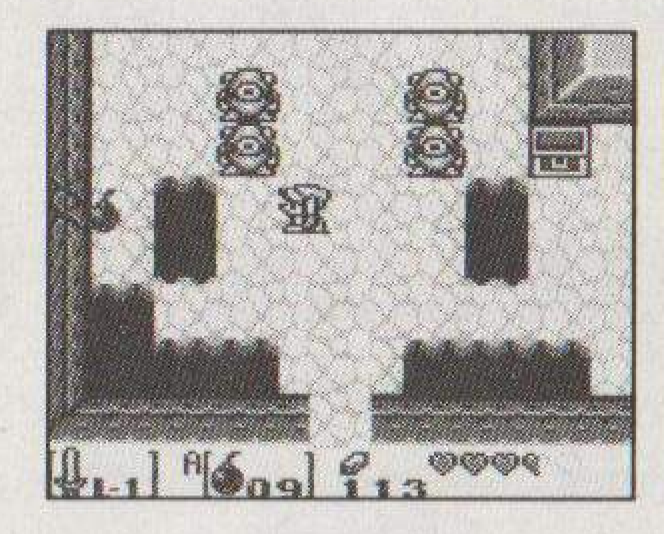


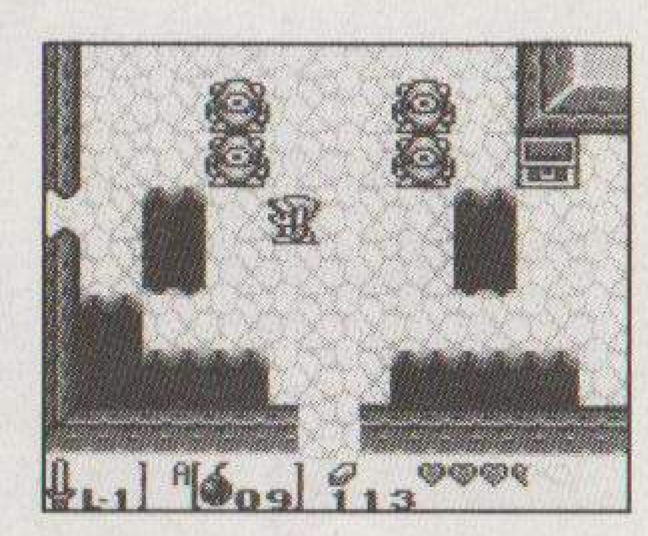
VASEN

Die Vasen findet man in jedem Cocolintschen Verlies. Verfügst Du über die Stärke des Kraftarmbandes, kannst Du sie anheben und sie Gegnern an den Kopf werfen. Unter einigen Vasen findest Du Herzen oder ähnlich Hilfreiches, unter anderen verbirgt sich ein Schalter.

BRÖCKELNDE WÄNDE

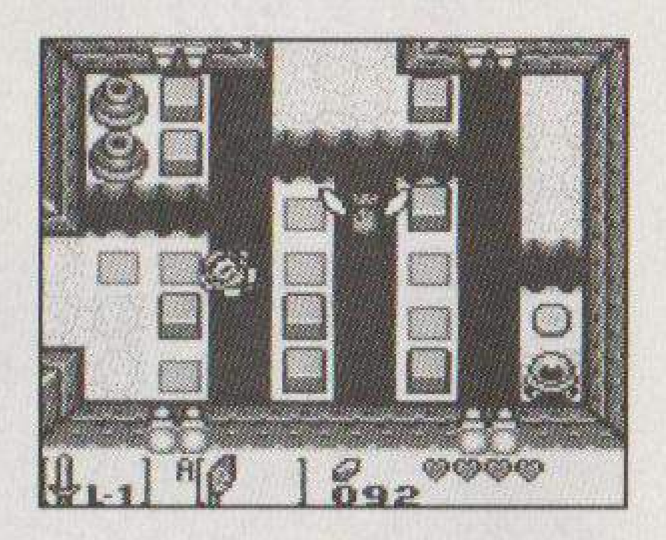
Sobald Du Risse in einer Mauer entdeckst, lege eine Bombe. So manches Mal verbirgt sich hinter einer bröckelnden Mauer ein geheimer Raum.





ABGRÜNDE

Einige Abgründe in den Verliesen tun sich abrupt auf. Sobald Du vom Weg abkommst, kannst Du leicht da hineinfallen und findest Dich am Eingang des Raums wieder mit verlorener Energie. Allerdings gibt es auch Abgründe durch die Du ruhig fallen darfst, denn Du landest in einem tieferen Stockwerk.



Das war nur eine kleine Auswahl der zahlreichen Hindernisse, mit denen Du es in den Verliesen zu tun bekommst. Aber eines solltest Du nie vergessen: Sollte ein Raum auch noch so unheimlich sein, Du mußt ihn erforschen, wenn Deine Mission glücklich enden soll ...



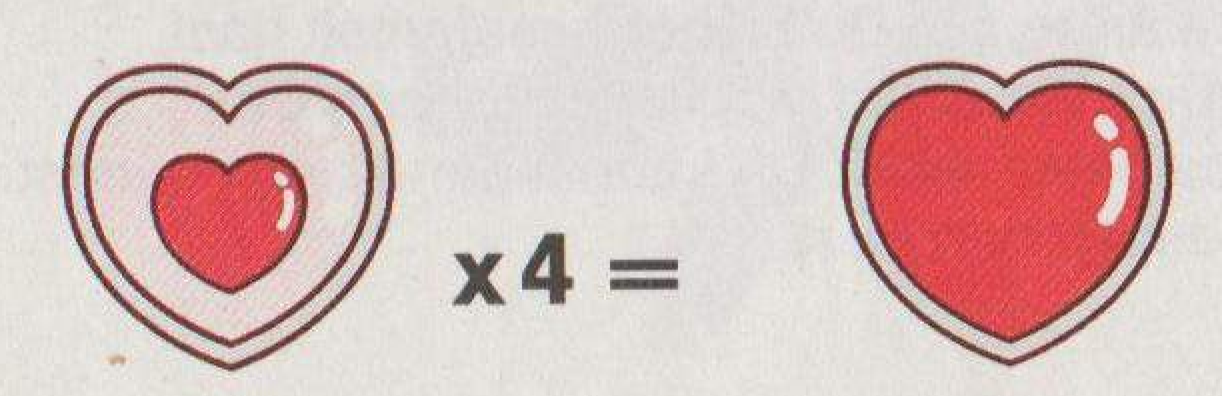
FRISCHE LEBENSENERGIE

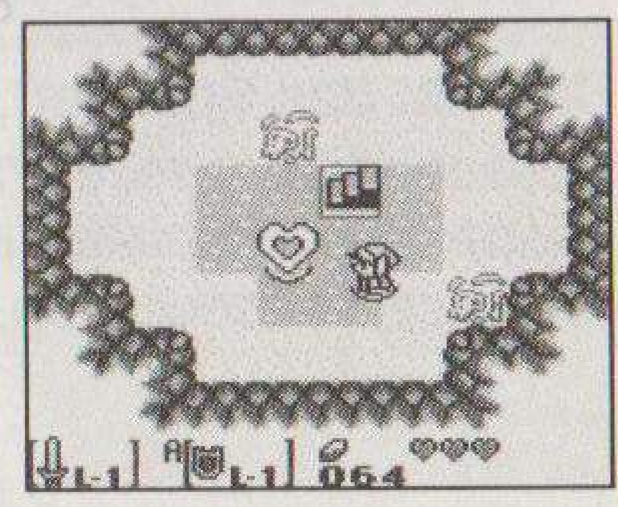
Mit dem Medizintrank kannst Du auf einen Schlag alle Deine Herzen auftanken. Du kannst aber auch Herzen in Läden kaufen oder im Gras, unter Büschen oder Krügen finden und Dir so frische Energie zukommen lassen. Sogar manche Gegner hinterlassen nach einem Sieg über sie frische Herzenergie. Aber da gibt es noch die kleinen Feen, die auf der Insel Cocolint leben. Fange Dir eine ein und sie wird Dir frische Energie für sechs prall gefüllte Herzen geben. Besonders freuen kannst Du Dich, wenn Du an einem Teich eine große Fee entdeckst, die Dir nämlich alle Herzen wieder auffüllt, ohne Gegenleistung dafür zu erwarten. Merke Dir gut, wo diese kleinen Teiche sich befinden!



HERZCONTAINER UND HERZTEILE

Zu Beginn Deines Abenteuers besitzt Du nur drei Herzcontainer. Je weiter Du Dich aber in Deine Mission verstrickst, umso mehr Herzcontainer wirst Du dazugewinnen. So bekommst Du zum Beispiel jedesmal nach einem Sieg über einen Verlieswächter einen Herzcontainer dazu. Außerdem kannst Du auf der Insel an geheimen Orten Herzteile finden. Sobald Du vier gefunden hast, bekommst Du einen zusätzlichen Herzcontainer. Insgesamt kannst Du 12 Herzteile finden. Am Ende werden Dir 14 Herzcontainer zur Verfügung stehen.





BEENDEN UND SPEICHERN DES SPIELS

Sind alle Deine Herzcontainer leer, ist Dein Spiel beendet und das nebenstehende Bild erscheint auf Deinem Bildschirm. Hier kannst Du Dich für eine der drei folgenden Möglichkeiten entscheiden:



SPEICHERN UND WEITER

Alle Gegenstände, die Du bis zu dem vorzeitigen Ende Deines Spiels gesammelt hast, werden gespeichert und Du kannst weiterspielen, wo Du vorher unterbrochen hast. Du beginnst das Spiel an der Tür, die Du als letztes in der Oberwelt durchschritten hast. Bist Du in einem Verlies gescheitert, beginnst Du am Eingang dieses Gebäudes.

SPEICHERN UND ENDE

Du speicherst die Gegenstände, die Du bisher gesammelt hast und beendest das Spiel. Du kehrst zum Demospiel zurück.

WEITER OHNE SPEICHERN

Du setzt das Spiel fort, aber die Gegenstände, die Du bisher gesammelt hast, werden nicht gespeichert. Entscheide Dich für diese Möglichkeit, wenn Du gespeicherte Spielstände nicht überspeichern willst. Du kannst dann beim nächsten Mal dort weiterspielen, wo Du zuletzt gespeichert hast.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Mußt Du ganz schnell Dein Spiel unterbrechen, weil Du Wichtigeres zu tun hast oder kommst Du nicht weiter, weil Dir die notwendigen Gegenstände ausgegangen sind, drücke A-, B-, Start- und Select-Knopf gleichzeitig und das Bild rechts wird erscheinen. Entscheide Dich für „Speichern und Ende“ und bestätige Deine Wahl mit dem A- oder B-Knopf. Du kehrst zum Demospiel zurück.



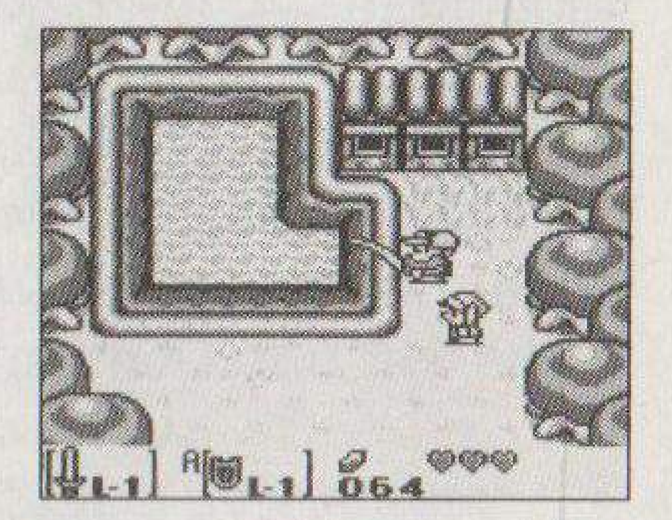


WISSENSWERTES ÜBER DIE INSEL

Auf der Insel Cocolint wimmelt es nur so von Rätseln und Geheimnissen. Auch die Inselbewohner sind zwar freundlich, aber auch recht eigenartig. Vielleicht helfen Dir die folgenden Informationen bei der Eingewöhnung auf der Insel.

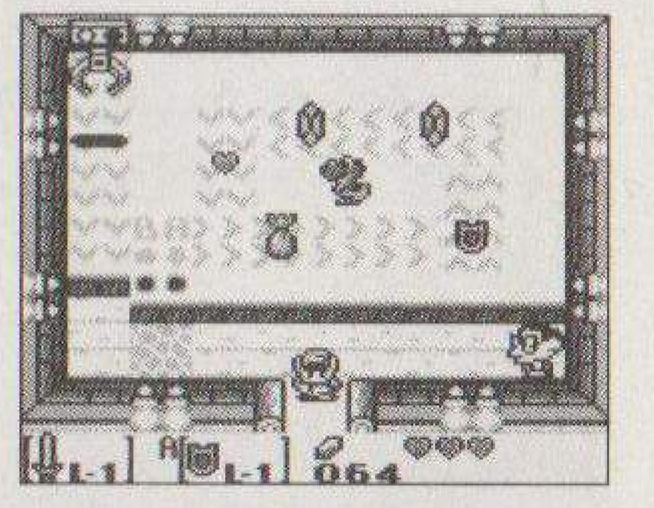
ANGELTEICH

Nördlich des Mövendorfs entdeckst Du einen Fischteich. Der Besitzer bietet Dir an, Dich für 10 Rubine fischen zu lassen. Eine gute Investition, wie Du bald feststellen kannst. Aber paß auf, daß Dir die Angelschnur nicht reißt!



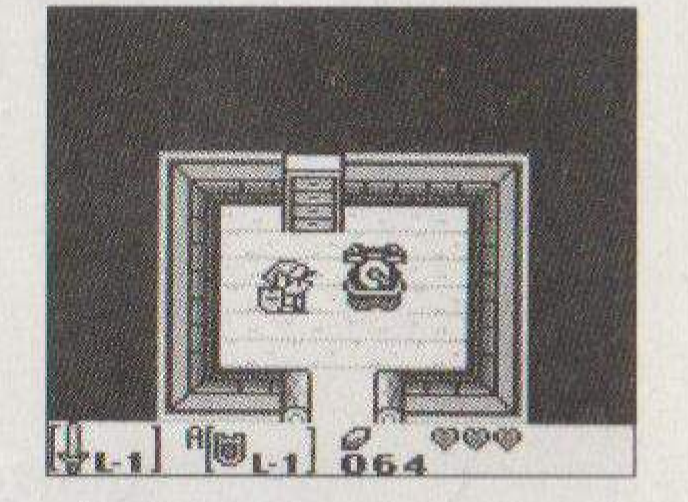
SPIELHALLE

Das ist der Spielhit im Mövendorf: Das Kranspiel. Wenn Du den Dreh erst einmal heraus hast, kannst Du Dir ein paar ganz nette Preise an Land ziehen.



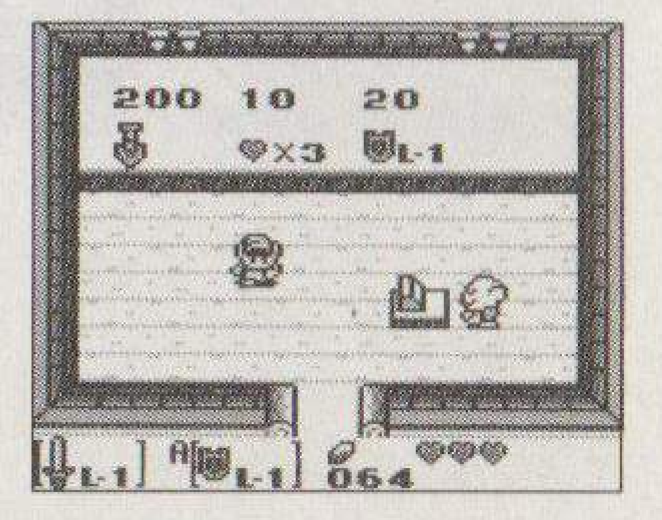
TELEFONHÄUSCHEN

Ohne Telefon wären auch die Bewohner der Insel Cocolint ziemlich aufgeschmissen. Das gute daran: Es handelt sich um gebührenfreie Telefone. Wen könntest Du denn mal anrufen?



TANTE EMMA-LADEN

Hier gibt es fast alles, was das Herz begehrt. Du suchst Dir einfach aus, was Du haben möchtest und zahlst an der Kasse. Da sich das Angebot auch verändert, lohnt sich immer mal wieder ein Besuch.



MARIN



Die junge Frau aus dem Mövendorf hat Dir das Leben gerettet, als sie Dich am Strand der Insel fand. Gleich ist Dir aufgefallen, welch verblüffende Ähnlichkeit Marin mit Prinzessin Zelda hat. Vielleicht war sie Dir deshalb so sympathisch. Marin ist ungemein musikalisch und singt wie ein Engel. Jeder mag sie – egal ob Mensch oder Tier. Selbst einige Monster können ihrem Charme nicht widerstehen.



TARIN

Er ist Marins Vater und wirkt auf den ersten Blick etwas griesgrämig. Aber wenn man ihn näher kennt, stellt man fest, daß er ein durch und durch netter Mensch ist. Für sein Leben gern ißt er Pilzgerichte. Ständig begibt er sich in den Wald auf Pilzsuche für sein nächstes Abendessen.

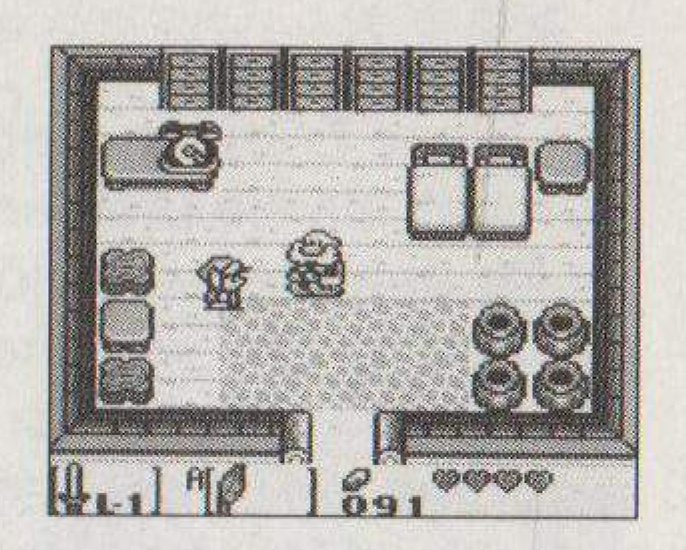


UHU

Immer wieder triffst Du den eigenartigen alten Uhu. Er scheint viel mehr über die Insel, die Welt und den Wind Fisch zu wissen, als er zugibt. Doch bist Du Dir nie ganz sicher, ob er Dir wirklich freundlich gesinnt ist!

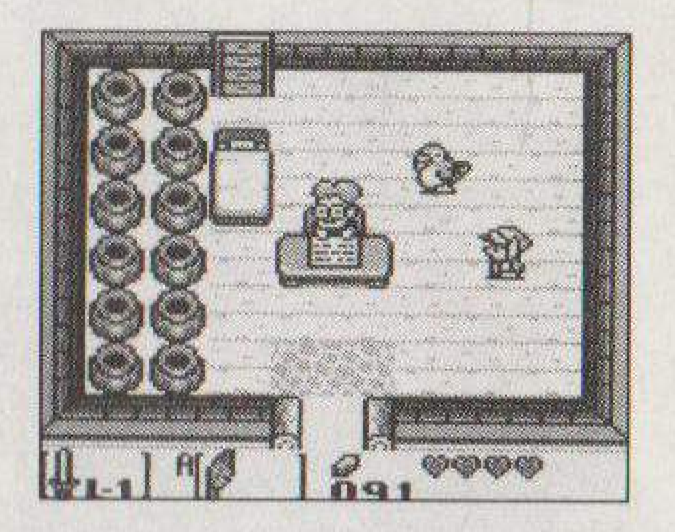
GROSSVATER ULRIRA

Er ist das wandelnde Lexikon der Insel Cocolint. Er weiß einfach alles, was mit der Insel zusammenhängt. Leider ist er nicht sehr gesprächig und es kostet schon viel Überredungskunst, ihm einige Informationen zu entlocken. Seine Frau ist eine fröhliche alte Dame, die am liebsten vor dem Haus die Wege kehrt, weil sie da alles mitbekommt.



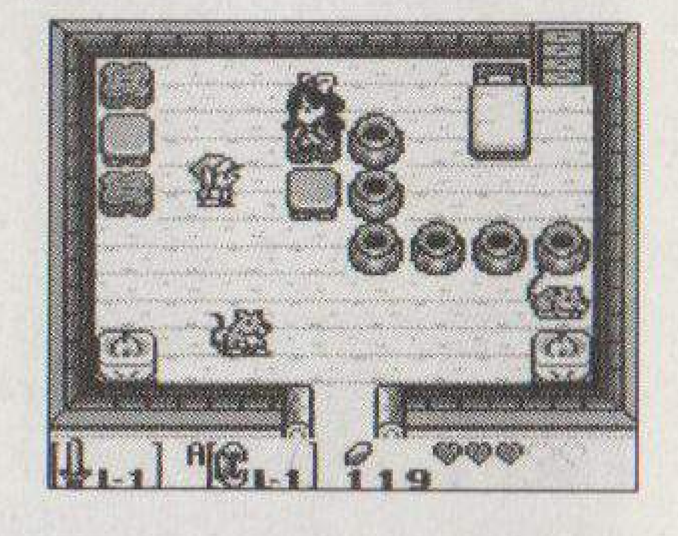
DR. WRIGHT

Lesen und Briefe schreiben, das ist der Lebensinhalt dieses interessanten Mannes. Die Leute erzählen sich, daß er all die Briefe an eine mysteriöse junge Frau schreibt, die weit entfernt wohnt. Irgendwie kommt er Dir bekannt vor, aber woher nur?



GEIERWALLY

Sie trägt ihren Namen zurecht, denn sie ist wirklich etwas verrückt. Sie hat ihr Haus im Nordosten des Dorfes und kann angeblich geheimnisvolle Zaubertränke brauen. Zumindest einmal während Deines Abenteuers solltest Du ihr einen Besuch abstatten.



Das waren natürlich nicht alle Leute, denen Du in Deinem Abenteuer begegnest, aber die interessantesten. Jeder, mit dem Du ein Wort wechselst, versucht Dir zu helfen, wie er kann – mal mit einem besonderen Gegenstand, mal mit einer Information.

HALLO NINTENDO: 0130-5806(für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland) REV-D

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim

PRINTED IN JAPAN